



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S1 Pendidikan Teknik Mesin**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE		Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER		Tgl Penyusunan											
Teknologi Pembelajaran		8320302244				T=2	P=0	ECTS=3.18	6		23 Desember 2025											
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi														
				WAHYU DWI KURNIAWAN														
Model Pembelajaran	Project Based Learning																					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																					
	Matrik CPL - CPMK																					
	CPMK																					
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																					
Deskripsi Singkat MK	CPMK																					
	Minggu Ke																					
Pustaka	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16																					
Dosen Pengampu	Utama :																					
	1. Januszewski, A., Molenda, M. 2008. Educational Technology: A Definition with Comentary. NewYork: Taylor & Francis Group. 2. Heinich, R. 2002. Instructional Media and Technologies for Learning. New Jersey: Pearson Education Inc.																					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian				Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Pengasian Mahasiswa, [Estimasi Waktu]			Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)												
		Indikator	Kriteria & Bentuk		Luring (offline)	Daring (online)																
(1)	(2)	(3)	(4)		(5)	(6)			(7)	(8)												
1	Mahasiswa mampu memahami sistem perkuliahan, sistem penilaian, dan tata tertib kuliah	Mampu memahami sistem perkuliahan, sistem penilaian, dan tata tertib kuliah	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi, kehadiran, tugas, dan presentasi		Sinkron maya 2 X 50				0%													

2	Mahasiswa mampu memahami perkembangan definisi teknologi pembelajaran dan ruang lingkupnya dari waktu ke waktu	Mampu memahami perkembangan definisi teknologi pembelajaran dan ruang lingkupnya dari waktu ke waktu	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi, kehadiran, tugas, dan presentasi	Sinkron maya 2 X 50			0%
3	Mahasiswa mampu memahami tujuan utama pembelajaran untuk facilitating learning	Mampu memahami tujuan utama pembelajaran untuk facilitating learning	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi, kehadiran, tugas, dan presentasi	Sinkron maya 2 X 50			0%
4	Mahasiswa mampu memahami bagaimana teknologi pembelajaran sebagai intervensi pendidikan dengan yang meningkatkan kinerja (improving learning)	Mampu memahami bagaimana teknologi pembelajaran sebagai intervensi pendidikan dengan yang meningkatkan kinerja (improving learning)	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi, kehadiran, tugas, dan presentasi	Sinkron maya 3 X 50			0%
5	Mahasiswa mampu memahami berbagai cara menciptakan berbagai jenis bahan dan sistem untuk pembelajaran (creating)	Mampu memahami berbagai cara menciptakan berbagai jenis bahan dan sistem untuk pembelajaran (creating)	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi, kehadiran, tugas, dan presentasi	Sinkron maya 2 X 50			0%
6	Mahasiswa mampu memahami pemilihan dan evaluasi penggunaan bahan ajar (using)	Mampu memahami pemilihan dan evaluasi penggunaan bahan ajar (using)	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi, kehadiran, tugas, dan presentasi	Sinkron maya 2 X 50			0%
7	Mahasiswa mampu memahami konsep pengelolaan proses dan sumber daya teknologi yang tepat (managing)	Mampu memahami konsep pengelolaan proses dan sumber daya teknologi yang tepat (managing)	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi, kehadiran, tugas, dan presentasi	Sinkron maya 2 X 50			0%
8	Mahasiswa mampu memahami bahan kajian pertemuan ke-1 sampai ke-7	Mampu memahami bahan kajian pertemuan ke-1 sampai ke-7	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi, kehadiran, tugas, dan presentasi	Sinkron maya 2 X 50			0%
9	Mahasiswa mampu memahami rangkaian proses penggunaan teknologi dalam merancang, mengembangkan, dan menerapkan sumber daya yang efektif untuk belajar (proseses)	Mampu memahami rangkaian proses penggunaan teknologi dalam merancang, mengembangkan, dan menerapkan sumber daya yang efektif untuk belajar (proseses)	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi, kehadiran, tugas, dan presentasi	Sinkron maya 2 X 50			0%
10	Mahasiswa mampu memahami alat, bahan, perangkat, prosedur, dan orang-orang yang berinteraksi dengan peserta didik untuk memecahkan masalah belajar dan kinerja (resources)	Mampu memahami alat, bahan, perangkat, prosedur, dan orang-orang yang berinteraksi dengan peserta didik untuk memecahkan masalah belajar dan kinerja (resources)	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi, kehadiran, tugas, dan presentasi	Sinkron maya 2 X 50			0%
11	Mahasiswa mampu memahami penekanan nilai-nilai dalam teknologi pembelajaran dari waktu ke waktu (values)	Mampu memahami penekanan nilai-nilai dalam teknologi pembelajaran dari waktu ke waktu (values)	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi, kehadiran, tugas, dan presentasi	Sinkron maya 2 X 50			0%
12	Mahasiswa mampu memahami konsep penerapan teknologi untuk pembelajaran (Technologies for learning)	Mampu memahami konsep penerapan teknologi untuk pembelajaran (Technologies for learning)	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi, kehadiran, tugas, dan presentasi	Sinkron maya 2 X 50			0%

13	Mahasiswa mampu memahami model untuk merencanakan pembelajaran yang efektif dengan penerapan teknologi dan media pembelajaran (The ASSURE Model)	Mampu memahami model untuk merencanakan pembelajaran yang efektif dengan penerapan teknologi dan media pembelajaran (The ASSURE Model)	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi, kehadiran, tugas, dan presentasi	Sinkron maya 2 X 50			0%
14	Mahasiswa mampu memahami tren dalam inovasi teknologi pembelajaran berbasis komputer (Computer for Learning)	Mampu memahami tren dalam inovasi teknologi pembelajaran berbasis komputer (Computer for Learning)	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi, kehadiran, tugas, dan presentasi	Sinkron maya 2 X 50			0%
15	Mahasiswa mampu memahami konsep Multimedia for Learning dan Distance Learning	Mampu memahami konsep Multimedia for Learning dan Distance Learning	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi, kehadiran, tugas, dan presentasi	Sinkron maya 2 X 50			0%
16	Mahasiswa mampu memahami bahan kajian pertemuan ke-9 sampai ke-15	Mampu memahami bahan kajian pertemuan ke-9 sampai ke-15	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi, kehadiran, tugas, dan presentasi	Sinkron maya 2 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CPMK Mata Kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

